

VALDA



RISE OF THE GIANTS
BOOK OF RULES



4



16



28



40



All was peaceful and quiet in Asgard. The Gods continued being worshipped and led their easy immortal life. Until... Hel, Queen of the Underworld wanted to expand her empire. She seduced Surtur to form a powerful alliance. Thirsty for destruction, Surtur called his fellow brethren to reclaim their territory. After centuries of hiding the Giants rise again.

War is among us.



*Valda: Rise of the Giants is an expansion to the base game Valda.
You need the base game to play this expansion.*



Valda: Rise of the Giants is a game by Nathan Vermeulen

Illustrations: Tuan Nguyen & Mateusz Michalski
Art direction & design: Batist Vermeulen

Published by Bannan Games

© 2022 BANNAN bvba

BANNAN
GAMES



This expansion for Valda gives you the chance to discover the power of the Giants, 15 new cards for the main decks and 68 new divine cards that offer you brand new powers with never-before-seen graphics. A new powerful resource, 7 new divine powers (for the Giants), double sided action/building tokens and 5 new player boards complete this expansion.

CONTENTS

- Ⓐ rulebook
- Ⓑ 7 area tiles
- Ⓒ 5 player boards
- Ⓓ 35 Giant temple tiles
- Ⓔ 83 cards
- Ⓕ 7 Gods vs. Giants cards
- Ⓖ 12 runes
- Ⓗ 7 action / building tokens
- Ⓘ 10 wooden cubes in 5 colours
(2 per player)





GAME SET-UP

GAME BOARD:

Place the game board in the middle of the table, the drakkar pawn on '1' in the middle of the mythical world map and the Vikings on the '0' of the Yggdrasil tree as you are familiar with.

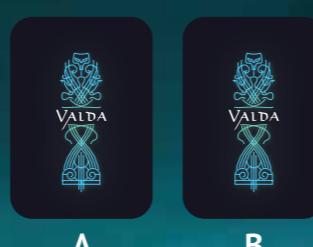


CARDS:

Take all cards without the picture of a God or Giant in the lower right corner and sort them in the 2 main decks: A ('Action' deck) and B ('Battle' deck).

Put the action cards from the Rise of the Giants expansion into the A deck with the other action cards from the base game and shuffle thoroughly. Do the same with the defence and attack cards to form the B deck. Place both decks, face-down, next to the world map. Put deck B on the right side of deck A.

Don't place the divine decks on their corresponding areas yet.



For example:

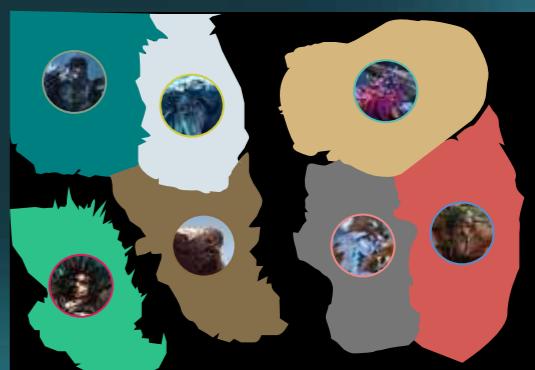
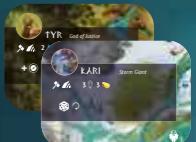
In the area originally inhabited by Freya you can either choose the Goddess Freya or the Giantess Kari. When you choose Freya, you shuffle and lay the divine cards that belong to Freya on the designated area for the divine deck and you put the Kari area tile and temple tiles back in the game box along with her divine deck.

When you choose the Giantess Kari you lay the Kari area tile on the Freya/Kari area and put Kari's divine cards on it. Also add Kari's Giant temple tile on every player board, on top of Freya. Put the Freya's divine cards back in the box.

GIANT AREAS:

For each area on the world map (game board) you have 2 options, a God or a Giant. They all have different divine powers. Determine individually for each area who will occupy that area, by using the Gods vs. Giants cards. Then take for each area the corresponding divine cards, the area tile and the temple tiles.

Freya	vs.	Kari
Tyr	vs.	Agir
Surtur	vs.	Hel
Loki	vs.	Mork
Odin	vs.	Thrym
Thor	vs.	Grim
Heimdall	vs.	Ymir



PLAYER BOARDS

A new player board is introduced: it will allow you to keep a close eye on your available divine powers (for Gods and Giants) through temples, as well as the modified player turn. The Giant temple tiles are used when playing with Giant areas.

Place the corresponding temple tile on the player board, to cover its God counterpart.

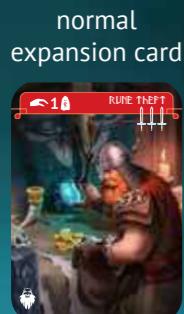


The expansion player boards only have 4 player phases, starting with the Valda phase. The Gods and Giants are shown under the phase their divine power applies (unless otherwise stated).

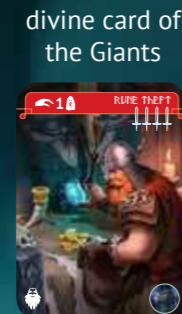
CARDS

All the cards from this expansion have the expansion symbol in the bottom left corner to be able to sort them easily after use.

On top of that, the divine cards of the Giants have a Giant picture in the bottom right corner.



Must be put in the corresponding main deck.
This card goes in the B deck.



Form separate decks with the divine cards of the Giants, as they function the same as the divine cards of the Gods. They are to be added as a deck to the corresponding chosen Giant areas.

corresponding Giant

Discarded divine cards of Giants function the same as divine cards of Gods and are placed on the discard piles next to deck A or B. Giants, like Gods, have divine weapons. They follow the same rules. All divine weapons are removed from the game when played or discarded.

RUNES

The runes are used as a resource next to diamonds, gold and divine blood. It can't be obtained through rolling dice but it is acquired through cards, trading building points and certain Giant powers.



ACTION & BUILDING TOKENS

The double-sided tokens are used in the Valda phase to keep track of your action and building points.



GAMEPLAY

Each player chooses a colour and takes a player board and the components in their colour. Similar to the base game, you start with **2 mines** and no blood drill. Place the cubes accordingly.

Everyone takes **3 cards from deck A** and **3 cards from deck B** as their starting hand. The player who played the base game the most, begins the game.

Every player receives 2 divine blood, 3 diamonds and 3 gold.

Do not use the starting resources table of the first edition of the base game.

GODS VS. GIANTS

There are 3 ways to determine who occupies the area:

1. *Ad Random (for beginning players)* Before the start of the game, randomly determine Gods and Giants by shuffling the Gods vs Giants cards and then dropping them from a little distance above the table. Use, in their corresponding areas, the Gods/Giants that are face-up.
2. Before the start of the game, the players choose a God or Giant for each area. Shuffle the Gods vs Giants cards and hand them out counter-clockwise starting by the last player. The last player (on the right of the starting player) chooses, from the cards they have, a God or Giant for the corresponding area. Then choosing turns go counter-clockwise.
3. *During play (only for advanced Rise of the Giants players)* Choose the God or Giant during play. That means that when you build the first temple in an area on the world map, choose between the God or Giant for that area. The choice is definitive for the rest of the game.



Like in the base game, Rise of the Giants is played in 6 rounds. During a round, players will each take a turn, starting with the first player then going clockwise. Each player's turn consists of 4 consecutive phases. When a player finishes their 4th phase, the turn of the next player begins.



1. VALDA PHASE

In this phase you can build and take actions. At the start of your turn, you receive **5 action/building tokens**. Flip the tokens in the way that you have 3 actions points () and 2 building points () face-up.



You spend and by discarding a corresponding token.

You can take the following actions in any order, the same action can be taken several times:

- Spend 1 to play an action card.

$$1 \text{ } \mathbf{\lightning} = 1 \text{ } \textcolor{blue}{\square}$$

- Spend 1 to gain any 1 resource (excluding runes).

$$1 \text{ } \mathbf{\lightning} = 1 \text{ } \textcolor{blue}{\diamond} / \textcolor{yellow}{\diamond} / \textcolor{brown}{\diamond}$$

- Spend 1 to draw 1 card from any main deck.

$$1 \text{ } \mathbf{\lightning} = 1 \text{ } \textcolor{brown}{\square}$$

- Trade 4 identical resources for any 1 resource (excluding runes), as many times as you want.

$$4 \text{ } \textcolor{blue}{\diamond} / 4 \text{ } \textcolor{yellow}{\diamond} / 4 \text{ } \textcolor{brown}{\diamond} \rightarrow 1 \text{ } \textcolor{blue}{\diamond} / 1 \text{ } \textcolor{yellow}{\diamond} / 1 \text{ } \textcolor{brown}{\diamond}$$

- Trade 1 rune for 1 divine blood, 1 diamond and 1 gold.

$$1 \text{ } \textcolor{brown}{\diamond} \rightarrow 1 \text{ } \textcolor{blue}{\diamond} / 1 \text{ } \textcolor{yellow}{\diamond} / 1 \text{ } \textcolor{brown}{\diamond}$$

- Trade 1 for 1 rune.

$$1 \text{ } \textcolor{blue}{\diamond} \rightarrow 1 \text{ } \textcolor{brown}{\diamond}$$

- Spend 1 and pay the construction cost to build a building.

There are still 2 types of buildings that can be build in this phase: resource buildings and temples. When you have finished all your actions, move on to the attack phase.

2. ATTACK PHASE

This phase is played similar to the base game. Every other player will, in turn, have the opportunity to launch 1 attack on the active player. Depending on the number of players, players can launch 2 attacks when they have a specific divine power (Surtur or Hel). See the Surtur / Hel section on the player board for their divine powers.

3. FOLLOWERS PHASE

Now, the Giants Thrym and Grim also allow you to trade resources and cards for followers. The trade options and costs can be found on the player boards/temple tiles. The divine power of each Giant can be found in section 'Meet the Giants'.

4. RESOURCE PHASE

The player turn now ends with the resource phase. In this phase you roll the dice according to the amount of resource buildings you have, like in the base game.

At the end of your resource phase, you draw a total of 2 cards (or more with a divine power) from one base deck.

Drawn cards at the end of the Resource phase go directly into your hand. If at any time there is no card in a deck, shuffle the corresponding discard pile to form a new A or B deck.



AREA CONTROL

All effects with controlling an area apply here.

END OF THE GAME

As in the Valda base game, the game ends at the end of round 6. The player who has collected the most followers wins the game and becomes a Viking God or Giant. In case of a tie, the player with the most temples wins. In case of a second tie, the player with the most runes wins. In case of a third tie, the player with the most resources wins.

UPDATED GODS FROM FIRST BASE GAME EDITION

Divine power:



Heimdall : You cannot trade resources for runes.
His divine power now happens during the Valda phase.



Freya : Draw 3 cards (instead of 2) at the end of the Resource phase, keep 2.
The card you didn't keep is placed at the bottom of its deck.
 Draw 3 cards (instead of 2) at the end of the Resource phase.
Her divine power now happens at the end of the Resource phase.



MEET THE GIANTS



Ymir *Ice Giant*

Temple cost: 1x divine blood + 2x diamonds + 2x gold

Divine deck: higher chance to obtain action cards.

Divine power: / you can change up to 2 times an action point () into a building point () and vice versa.
 +1 action point (token) at the beginning of the Valda phase.



Agir *Water Giant*

Temple cost: 2x divine blood + 2x gold

Divine deck: higher chance to obtain defence cards.

Divine power: with each successful defence you make, gain 1 rune.
 with each successful defence you make, gain 2 runes.



Hel *Queen of the Underworld*

Temple cost: 2x divine blood + 2x diamonds

Divine deck: higher chance to obtain attack cards.

Divine power: 2-3 players: you can attack twice during every Attack phase.
4-5 players: with each successful attack you make, gain 1 rune.
 2-3 players: you can attack twice during every Attack phase
AND with each successful attack you make, gain 1 rune.
4-5 players: with each successful attack you make, gain 2 runes.



Mork *Mud Giant*

Temple cost: 4x divine blood + 1x diamond + 1x gold

Divine deck: higher chance to obtain cards that enhance divine powers.

Divine power: / Seduction cards that give +1/ +2 follower(s) can be played in the followers phase and don't cost an action.
 During the Followers phase: move any 1 of your temples to any area.
You do not gain followers nor cards from moving temples.
This moving power can be used once per turn during your Follower phase.



Thrym *Ruler of the Giants*

Temple cost: 2x divine blood + 3x diamonds + 3x gold

Temples cost 1 divine blood less when Tyr or Surtur is part of your game and 2 divine blood less when both are part of your game.

Divine deck: higher chance to obtain runes.



Divine power: / trade 1 rune for 1 follower. You can use this ability up to 3 times per turn during your Follower phase.

trade 2 runes for 3 followers. You can use this ability 2 times per turn during your Follower phase.



GRIM *Mountain Giant*

Temple cost: 2x divine blood + 2x diamonds + 2x gold

Divine deck: higher chance to obtain cards.

Divine power: / discard 2 cards to gain 1 follower. You can use this ability up to 3 times per turn during your Follower phase.

discard 3 cards to gain 2 followers. You can use this ability up to 2 times per turn during your Follower phase.



KARI *Storm Giantess*

Temple cost: 3x diamonds + 3x gold

Divine deck: higher chance to obtain resources.

Divine power: Kari's divine power can be used during any phase of your turn.
You can reroll any 1 die (once per turn). On follower dice, you don't lose a follower if the result is .

Rerolling a resource die: if the result is "1", gain 2 of that resource instead.

You can reroll any 1 die (twice per turn). On follower dice, you gain a follower if the result is (instead of losing one). On resource dice, if the result is "1", gain 2 of that resource instead. You can reroll the same die twice.

UPDATED BASE GAME CARDS



Yggdrasil

Instead of the normal 2 building points for the Valda phase, you have 3 or 4 (= you gain an extra 1 or 2 tokens).



A glimpse into the future

When building a blood drill or mine for free, you don't spend a building point.

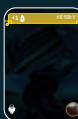


Loki - Backstab

Play after an opponent has spent their last building point. The opponent recovers the resources spent for the construction cost but not the building point.



CARDS DESCRIPTION



Victory

Gain 1 or 2 runes.



Grim

Spend 2 diamonds or 2 gold to draw 1 card from a main deck.



Ruler of the Giants

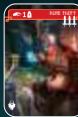
Take any 1 attack card from the discard pile.



Giant smash

Destroy 1 of the attacked player's cards.

When destroying a card, pick and discard a random card from the hand of the opponent. You can destroy a companion (blue) or ploy card (orange) (available in another expansion), that is face-up in front of the opponent.



Rune theft

Steal 1 rune from the attacked player.



Power Shift

Exchange your hand of cards (even if empty) for that of the opponent.



Sacrificial stone

The attacked player loses 1 follower per 1 divine blood you spend. You can spend up to 5 divine blood.



Hel

Steal 1 follower from attacked player.

This is a particular attack: you can play it during any opponent's Attack phase but it targets all your opponents. Every opponent has to defend it like a normal attack.



Mork

Switch one of the attacked player's temples with one of your own.

It may change area control. Adjust the cubes on the player boards accordingly. You cannot perform this attack when you don't own a temple yourself.



Thrym

Destroy 1 of the attacked player's cards. This is a particular attack: you can play it during any opponent's Attack phase but it targets all your opponents. Every opponent has to defend it like a normal attack. Resolve the attacks simultaneously. See card Giant Smash for the rules for destroying a card.



Temple Freeze

Freeze any of the attacked player's temples for 1 round (1). Freezing means that the divine power is shut down. When the player who froze a temple starts their next turn, the attacked player regains use of their temple. Frozen temples stay on the world map. They still count for area control.



Permafrost

Freeze any of the attacked player's temples for the rest of the game. Frozen temples stay on the world map. They still count for area control.



Divine weapon Agir

- **Aegis** – Use the attack value of an attack card in your hand as a defence value to block an attack. Divine powers that modify the defence of a card (Tyr) need to be added to the total defence value.
- **Lust for Treasure** – Steal up to any 4 resources (runes excluded) from 1 opponent.



Divine weapon Grim

- **Brute** – Play 2 attack cards for one single attack. Sum up their attack values but choose only one of the two effects. All effects involving an attack (like Freya/Surtur/Tyr's weapons) also apply for an attack with 2 attack cards, and they apply to both cards. *Example: Tyr - Tyr's revenge.* When cancelling an attack with a combination of 2 attack cards, you take both cards in your hand. *Example: Surtur - Surtur's claim.* The defending player has to defend again against the attack card or combination of 2 attack cards just played.
- **Branch of Yggdrasil** – Draw 3 cards from one main deck.



Divine weapon Hel

- **Necromancy** – Gain 1 follower for each follower lost by an opponent, from any single attack or effect. It only applies to followers lost (, not stolen).
- **Bone Wand** – When stealing something, steal 1 more.



Divine weapon Kari

- **Storm** – Reset the main decks by shuffling the two discard piles into their corresponding deck (A or B). Divine cards in the discard piles are also shuffled in a main deck.
- **Wind of Change** – Steal 2 followers from any opponent.



Divine weapon Mork

- **Found Treasure** – When an opponent draws a Giant or God card, steal it.
- **Puddle of Mud** – Increase the total attack value of any player's attack by +3.



Divine weapon Thrym

- **Indestructible temple** – Your temples are immune to all negative effects this turn. Until the end of this turn, all your temples cannot be destroyed, moved, switched, frozen, etc. You can play this card when an attack card is being played against your temple(s).
- **Safe zone Abolishment** – You ignore the safe havens until the end of the round.



Divine weapon Ymir

- **Transform** – Gain 2 extra action/building tokens for this Valda phase.
- **Ice Cave** – If you have successfully built 3 buildings this turn, gain 2 followers.



Alles leek rustig en vredig in Asgard. De Goden genoten ervan aanbeden te worden en leidden hun aangenaam onsterfelijk leventje. Maar.. Hel, de Koninging van de Onderwereld wou haar imperium uitbreiden. Ze verleidde Surtur en vormde zo een machtige alliantie. In een vlaag van vernielzucht riep Surtur zijn Reuzenbroeders en -zusters op om hun territorium terug op te eisen. Na eeuwen schuilen, rukken de Reuzen terug op.
We staan op de rand van oorlog.



Valda: Rise of the Giants is een uitbreiding op het basisspel Valda.
Je hebt het basisspel nodig om deze uitbreiding te kunnen spelen.

Valda: Rise of the Giants is een spel van Nathan Vermeulen

Illustraties: Tuan Nguyen & Matzeusz Michalski
Art direction & design: Batist Vermeulen

Uitgegeven door Bannan Games

© 2022 BANNAN bvba



Deze uitbreiding voor Valda geeft je de mogelijkheid om de krachten van de Reuzen te ontdekken. 15 nieuwe kaarten voor de basisstapels en 68 nieuwe goddelijke kaarten met gloednieuwe krachten en nooit eerder gezien afbeeldingen.
Deze uitbreiding bestaat uit: een extra grondstof, 7 nieuwe goddelijke krachten (voor de Reuzen), dubbelzijdige actie-/bouwtokens en 5 nieuwe spelersborden.

inhoud

- Ⓐ spelregelboek
- Ⓑ 7 gebiedstegels
- Ⓒ 5 spelersborden
- Ⓓ 35 tempeltegels (voor de Reuzen)
- Ⓔ 83 kaarten
- Ⓕ 7 Goden vs. Reuzen kaarten
- Ⓖ 12 runen
- Ⓗ 7 actie-/bouwtokens
- Ⓘ 10 houten blokjes in 5 kleuren
(2 per speler)



SPELOPZET

SPELBORD

Plaats het spelbord in het midden van de tafel, de drakkar op '1' in het midden van de mythische wereldkaart en de Vikings op de '0' van de Yggdrasil boom zoals je kent vanuit het basisspel.



KAARTEN

Neem alle kaarten zonder een Goden- of Reuzenaarbeelding in de rechterbenedenhoek en sorteer deze in 2 basisstapels: A ('Actie' stapel) en B ('Battle' stapel).

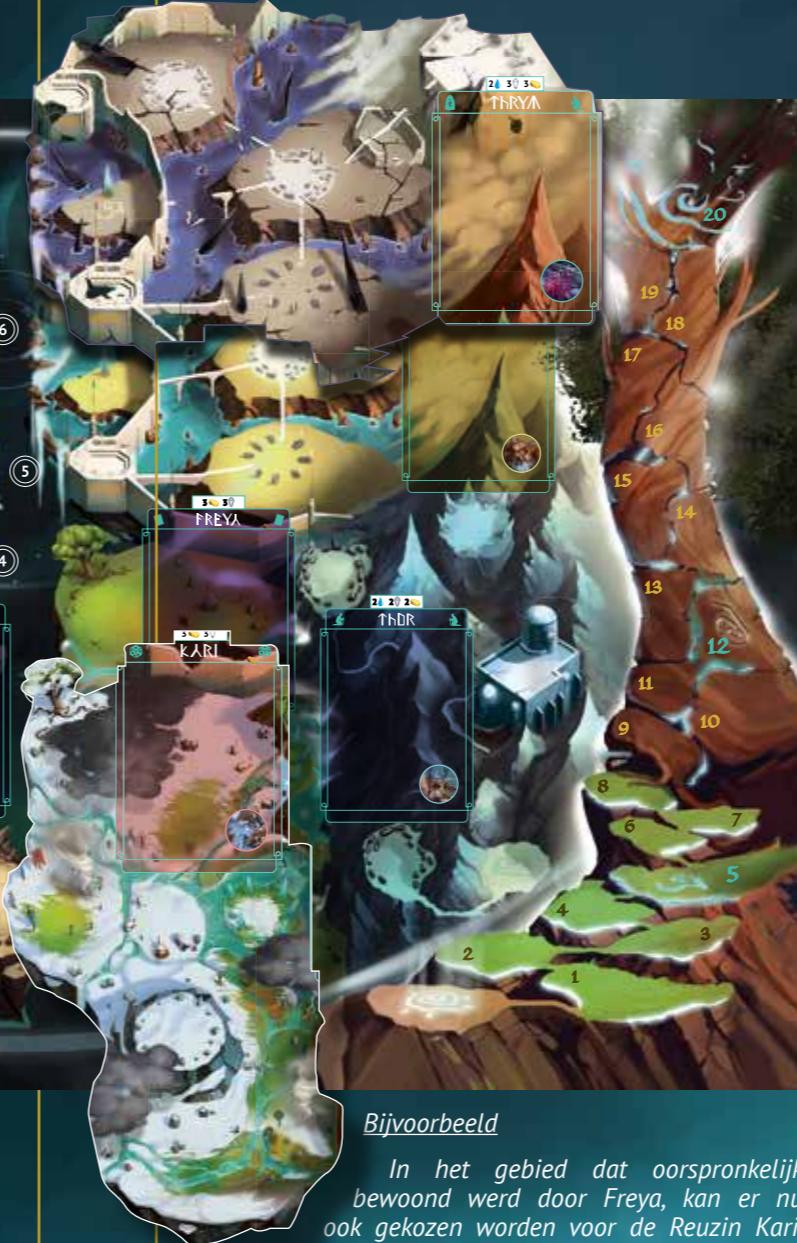
Plaats alle actiekaarten van de Rise of the Giants uitbreiding in stapel A samen met de andere actiekaarten van het basisspel en schud grondig door elkaar. Doe hetzelfde met de verdedigings-en aanvalskarten om zo stapel B te maken. Plaats beide stapels, met de beeldzijde naar beneden, naast de wereldkaart.

Leg de goddelijke stapels nog niet op de daarvoor voorziene gebieden.



A

B



Bijvoorbeeld

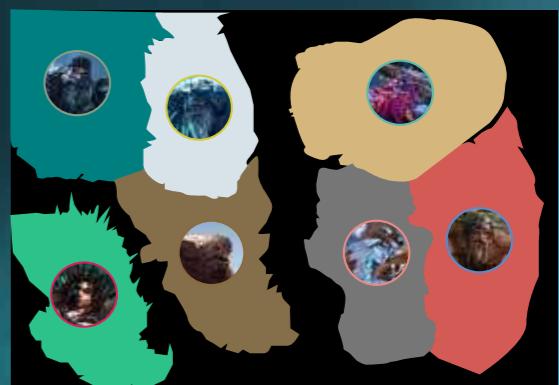
In het gebied dat oorspronkelijk bewoond werd door Freya, kan er nu ook gekozen worden voor de Reuzin Kari. Wanneer er voor Freya wordt gekozen, schud en leg dan de goddelijke kaarten die behoren tot Freya op het daarvoor voorziende gebied om de goddelijke stapel te vormen. Leg de Kari gebiedstegel, Kari's goddelijke kaarten en de tempeltegels terug in de doos.

Wanneer er voor de Reuzin Kari wordt gekozen, leg dan de Kari gebiedstegel op het Freya gebied en leg Kari's goddelijke kaarten er op. Leg ook Kari's tempeltegels op elk spelersbord, boven die van Freya. Steek de goddelijke kaarten van Freya terug in de doos.

REUZENGEBIEDEN

Voor elk gebied op de wereldkaart (spelbord) zijn er 2 opties als gebiedseigenaar: God of Reus. Beiden hebben andere goddelijke krachten. Bepaal individueel wie welk gebied zal bewonen, door gebruik te maken van de Goden vs Reuzekaarten. Neem voor elk gebied de overeenkomende goddelijke kaarten, gebiedstegel en de tempeltegels.

Freya	vs.	Kari
Tyr	vs.	Agir
Surtur	vs.	Hel
Loki	vs.	Mork
Odin	vs.	Thrym
Thor	vs.	Grim
Heimdall	vs.	Ymir



SPELERSBORDEN

Rise of the Giants wordt gespeeld met de nieuwe spelersborden. Op deze borden staan de aangepaste spelersbeurten. Ook alle beschikbare goddelijke krachten (voor Goden en Reuzen) worden erop afgebeeld. De tempeltegels van de Reuzen worden pas gebruikt wanneer er een Reus in het gebied woont.

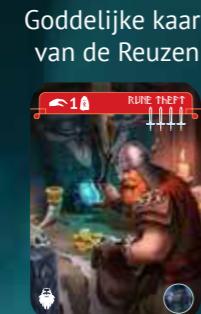
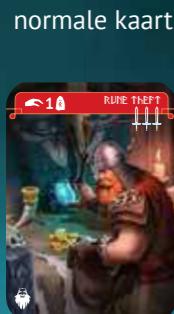
Plaats de overeenkomstige tempeltegel op het spelersbord, waardoor de God (de directe tegenhanger) wordt bedekt.



De nieuwe spelersborden hebben slechts 4 spelersfasen, startend met de Valda fase. Binnen elke fase hebben verschillende goddelijke krachten hun werking. Deze worden kolomgewijs vermeld.

KAARTEN

Alle kaarten van deze uitbreiding herken je aan de hand van dit symbool: 🧟. Deze staat in de linkerbenedenhoek. Zo kan je gemakkelijk sorteren na gebruik. Bij de goddelijke kaarten van de Reuzen staat bovendien de Reus afgebeeld in de rechterbenedenhoek.



Moet in de overeenkomstige basisstapel worden gestoken. Deze kaart komt in stapel B.

Afgelegde goddelijke kaarten van Reuzen werken hetzelfde als goddelijke kaarten van Goden en dienen bij het spelen ervan op de alegstapels naast stapel A en B gelegd te worden. Reuzen hebben net als Goden goddelijke wapens. Ze volgen dezelfde regels. Goddelijke wapens worden verwijderd van het spel nadat deze zijn gespeeld.

RUNEN

De runen worden als grondstof gebruikt, naast de bestaande diamanten, goud en goddelijk bloed. Ze kunnen niet verkregen worden door te werpen met dobbelstenen maar wel via het verhandelen van bouwpunten en specifieke Reuzenkrachten.



ACTIE- EN BOUWTOKENS

De dubbelzijdige tokens worden gebruikt om in de Valda fase actie- en bouwpunten te spenderen.



START VAN HET SPEL

Elke speler kiest een kleur en neemt een spelersbord en de componenten van deze kleur. Zoals in het basisspel, beginnen spelers met **2 mijnen** en 0 bloedboren. Plaats de blokjes conform deze aantalen.

Elke speler neemt als starthand **3 kaarten van stapel A** en **3 kaarten van stapel B**. De speler die het basisspel reeds het meest heeft gespeeld, begint het spel.

Elke speler ontvangt 2 goddelijk bloed, 3 diamanten en 3 goud.
Gebruik de grondstoffentabel uit de eerste editie van het basisspel niet.

Er zijn 3 manieren om te bepalen wie het gebied bewoont:

1. Willekeurig (voor beginnende spelers): Laat, voor de start van het spel, de Goden vs Reuzenkaarten vallen op de speltafel. Gebruik de Goden/Reuzen die met de beeldzijde naar boven liggen.
2. Door middel van keuze: De spelers kiezen om beurten tussen Goden en Reuzen voor elk gebied, voor het spel start. Schud de Goden vs Reuzenkaarten en deel ze tegenwijzerzin uit, startend met de laatste speler. De laatste speler (rechts van de startspeler) kiest van zijn Goden vs Reuzen kaarten een God of Reus voor het overeenkomstige gebied. Kiesbeurten verlopen dan tegenwijzerzin tot alle gebieden bezet zijn.
3. Door middel van keuze (alleen voor gevorderden): Kies de Goden en Reuzen tijdens het spelen. Dit betekent dat wanneer er voor het eerst een tempel wordt gebouwd in een gebied op de wereldkaart, de speler die bouwt, mag kiezen tussen de God of Reus voor dat gebied. De keuze is definitief voor de rest van het spel.



Zoals in het basisspel, duurt Rise of the Giants 6 ronden lang. Gedurende een ronde, spelen spelers elk een beurt, in wijzerzin. Elke spelersbeurt bestaat uit 4 opeenvolgende fasen. Wanneer een speler zijn/haar fase heeft afgewerkt, is het de beurt aan de volgende speler.



1. VALDA FASE

In deze fase kan je bouwpunten en actiepunten spenderen.

De speler ontvangt **5 actie/bouw tokens**.

Draai de tokens met de correcte beeldzijde naar boven zodat je 3 actiepunten (**⚡**) en 2 bouwpunten (**🛡**) bezit.



Spendeer **⚡** en **🛡** door het overeenkomstige token af te leggen.

Je kan de volgende acties in gelijk welke volgorde uitvoeren, of herhaal dezelfde actie verschillende keren:

- Spendeer 1 **⚡** om een actiekaart te spelen. $1 \text{ } \text{⚡} = 1 \text{ } \text{🟡}$
- Spendeer 1 **⚡** om 1 grondstof naar keuze te ontvangen. $1 \text{ } \text{⚡} = 1 \text{ } \text{💧} / \text{🟡} / \text{diamond}$ (runen exclusief)
- Spendeer 1 **⚡** om een kaart van een basisstapel te trekken. $1 \text{ } \text{⚡} = 1 \text{ } \text{▢}$
- Verhandel 4 identieke grondstoffen voor 1 grondstof naar keuze (runen exclusief) $4 \text{ } \text{💧} / 4 \text{ } \text{🟡} / 4 \text{ } \text{diamond} \rightarrow 1 \text{ } \text{💧} / 1 \text{ } \text{🟡} / 1 \text{ } \text{diamond}$
- Verhandel 1 rune voor 1 goddelijk bloed, 1 diamant en 1 goud. $1 \text{ } \text{ᚚ} \rightarrow 1 \text{ } \text{💧} 1 \text{ } \text{🟡} 1 \text{ } \text{diamond}$
- Spendeer 1 **🛡** om 1 rune te ontvangen. $1 \text{ } \text{🛡} \rightarrow 1 \text{ } \text{ᚚ}$
- Spendeer 1 **🛡** en betaal de kost om het gekozen gebouw te kunnen bouwen.

Er zijn 2 soorten gebouwen die gebouwd kunnen worden gedurende deze fase: grondstoffengebouwen en tempels. Wanneer de speler alle tokens heeft gebruikt begint de aanvalsfase.

2. AANVALSFASE

Deze fase is identiek aan die van het basisspel. Elke speler kan 1 aanval doen op de speler aan zet. Afhankelijk van het aantal spelers, kunnen spelers 2 aanvallen doen bij het bezitten van een specifieke goddelijke kracht (Surtur of Hel). Zie sectie Surtur / Hel op het spelersbord voor hun goddelijke krachten.

3. VOLGELINGENFASE

Met de Rise of the Giants kunnen spelers met de goddelijke krachten van Reuzen als Thrym en Grim runen en kaarten in volgelingen verhandelen. De verhandelmogelijkheden en kostprijs staan voor de Goden vermeld op het spelersbord en voor de Reuzen op de tempeltegels. De goddelijke kracht van elke Reus is terug vinden bij 'Maak kennis met de Reuzen'.



4. GRONDSTOFFENFASE

De spelersbeurt eindigt met de grondstoffenfase. In deze fase kan je werpen met de dobbelstenen naargelang het aantal grondstoffengebouwen die je bezit, zoals in het basisspel. Op het eind van de grondstoffenfase mag je 2 kaarten (of meer met bepaalde goddelijke krachten) trekken van stapel A of stapel B. Getrokken kaarten komen direct in jouw handkaarten terecht. Indien een trekstapel leeg is, schud dan de overeenkomstige aflegstapel om een nieuwe stapel A of B te vormen.

CONTROLEEREN VAN EEN GEBIED

Alle regels uit het basisspel blijven gelden.

EINDE VAN HET SPEL

Net zoals bij het Valda basisspel eindigt het spel na 6 ronden. De speler die de meeste volgelingen heeft verzameld, wint het spel en wordt een Viking God of Reus. Bij gelijkstand wint de speler die de meeste tempels bezit. Bij een 2e gelijkstand wint de speler met de meeste runen. Bij een 3e gelijkstand wint de speler met de meeste grondstoffen.

AANGEPASTE GODEN TEN OPZICHTEN VAN DE EERSTE EDITIE VAN HET BASISSPEL

Goddelijke krachten:



Heimdall: Men kan geen gewone grondstoffen verhandelen om runen te ontvangen. Zijn goddelijke kracht kan nu enkel in de Valda fase gebruikt worden.



Freya: ᚚ trek 3 kaarten (in plaats van 2) op het eind van de grondstoffenfase en hou er 2. De niet gekozen kaart wordt onderaan de goddelijke stapel gelegd. $\text{ᚚ } \text{ᚚ}$ trek 3 kaarten (in plaats van 2) op het eind van de grondstoffenfase.

Haar goddelijke kracht heeft werking op het eind van de grondstoffenfase.

MAAK KENNIS MET DE REUZEN



YMIR *Ijsreus*

Bouwkost tempel: 1x goddelijk bloed + 2x diamanten + 2x goud

Goddelijke stapel: hogere kans op actiekaarten.

Goddelijke kracht: / de speler mag tot 2 keer een actie punt () veranderen in een bouwpunt () en vice versa.
 +1 actiepunkt (token) aan de start van de Valda fase.



AGIR *Waterreus*

Bouwkost tempel: 2x goddelijk bloed + 2x goud

Goddelijke stapel: hogere kans op verdedigingskaarten.

Goddelijke kracht: bij elke succesvolle verdediging, ontvang je 1 rune.
 bij elke succesvolle verdediging, ontvang je 2 runen.



HEL *Koningin van de Onderwereld*

Bouwkost tempel: 2x goddelijk bloed + 2x diamanten

Goddelijke stapel: hogere kans op aanvalskarten.

Goddelijke kracht: 2-3 spelers: men kan 2 keer aanvallen bij elke aanvalsfase.
4-5 spelers: bij elke succesvolle aanval, ontvang je 1 rune.
 2-3 spelers: men kan 2 keer aanvallen bij elke aanvalsfase EN bij elke succesvolle aanval ontvangt men 1 rune.
4-5 spelers: bij elke succesvolle aanval, ontvang je 2 runen.



MORK *Modderreus*

Bouwkost tempel: 4x goddelijk bloed + 1x diamant + 1x goud

Goddelijke stapel: hogere kans op kaarten die goddelijke krachten versterken.

Goddelijke kracht: / De 'seduction' kaarten die +1 / +2 volgeling(en) brengen, kunnen gespeeld worden in de volgelingenfase en kosten geen .
 Verplaats, tijdens de volgelingenfase, 1 van jouw tempels naar een gebied naar keuze. Door het verplaatsen van tempels krijgt men geen kaarten of volgelingen extra. Deze verplaatskracht kan slechts 1 keer gebruikt worden tijdens je volgelingenfase.



THRYM *Leider der Reuzen*

Bouwkost tempel: 2x goddelijk bloed + 3x diamant + 3x goud
Een tempel bij Thrym kost 1 goddelijk bloed minder wanneer Tyr of Surtur aanwezig is en 2 goddelijk bloed minder wanneer beide aanwezig zijn.

Goddelijke stapel: hogere kans op runen.

Goddelijke kracht: / verhandel 1 rune voor 1 volgeling. Deze kracht kun je tot 3 keer gebruiken in je beurt tijdens je volgelingenfase.

verhandel 2 runen voor 3 volgeling. Deze kracht kun je tot 2 keer gebruiken in je beurt tijdens je volgelingenfase.



GRIM *Bergreus*

Bouwkost tempel: 2x goddelijk bloed + 2x diamant + 2x goud

Goddelijke stapel: hogere kans op meer kaarten.

Goddelijke kracht: / leg 2 kaarten af om 1 volgeling te ontvangen. Je kan deze kracht tot 3 keer gebruiken in je beurt tijdens je volgelingenfase.

leg 3 kaarten af om 2 volgelingen te ontvangen. Je kan deze kracht tot 2 keer gebruiken in je beurt tijdens je volgelingenfase.



KARI *Stormreuzin*

Bouwkost tempel: 3x diamant + 3x goud

Goddelijke stapel: hogere kans op grondstoffen.

Goddelijke kracht: Kari haar goddelijke kracht kan gebruikt worden in een fase naar keuze. De speler mag 1 dobbelsteen opnieuw werpen (1 keer in diens beurt). Bij volgelingendobbelstenen verlies je geen volgeling bij als resultaat van de worp. Wanneer je bij het herwerpen van een grondstoffendobbelsteen een "1" werpt, krijg je 2 exemplaren van die grondstof.

De speler mag 1 dobbelsteen opnieuw werpen (2 keer in diens beurt). Bij volgelingendobbelstenen, ontvang je een volgeling bij als resultaat van de worp (in plaats van er één te verliezen). Wanneer je bij het herwerpen van een grondstoffendobbelsteen een "1" werpt, krijg je 2 exemplaren van die grondstof.

ANNEGEPASTE KAARTEFFECTEN



Yggdrasil

In plaats van 2 bouwpunten tijdens de Valda fase, ontvang je er 3 of 4 (naargelang de kaart). Neem extra tokens uit de doos.



A glimpse into the future

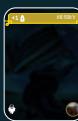
Betaal geen bouwpunt bij het gratis bouwen van een bloedboor of mijn.



Loki - Backstab

Speel nadat een tegenstander zijn/haar laatste bouwpunt gebruikte. De speler ontvangt de grondstoffen terug die hij/ zij betaalde voor dit gebouw maar niet het bouwpunt.

BESCHRIJVING VAN DE KAARTEN



Victory

Ontvang 1 of 2 runen.



Grim

Betaal 2 diamanten of 2 goud voor 1 kaart van de trekstapel.



Ruler of the Giants

Neem een aanvalskaart naar keuze uit de aflegstapel.



Giant smash

Vernietig een kaart van de aangevallen speler.

Bij het vernietigen van een kaart: kies en leg een willekeurige kaart af uit de handkaarten van de tegenstander. Wanneer een 'companion' (blauw) of tactische kaart (oranje) (alleen beschikbaar in andere uitbreidingen) vernietigd wordt, mogen de kaarten die met de beeldzijde voor een speler liggen, gekozen worden om te vernietigen.



Rune theft

Steel 1 rune van de aangevallen speler.



Power Shift

Verwissel je handkaarten (zelfs als je er geen meer hebt) met die van een tegenstander.



Sacrificial stone

De aangevallen speler verliest 1 volgeling per 1 goddelijk bloed dat je speendeert.

Er kan tot 5 goddelijk bloed gespendeerd worden.



Hel

Steel 1 volgeling van de aangevallen speler.

Dit is een specifieke aanval: speel deze tijdens de aanvalsfase van een tegenstander maar het treft alle tegenstanders. Elke tegenstander dient het te verdedigen als een normale aanval. Handel de aanvallen simultaan af.



Mork

Verwissel één van de tempels van de aangevallen speler met een tempel van jezelf.

Dit kan gebiedscontrole beïnvloeden. Pas de blokjes aan op de spelersborden.

Deze aanval kan niet gedaan worden wanneer je niet zelf een tempel bezit.



Thrym

Vernietig een handkaart van de aangevallen speler. Dit is een specifieke aanval: je speelt deze tijdens de aanvalsfase van een tegenstander maar het treft alle tegenstanders. Elke tegenstander dient het te verdedigen als een normale aanval. Handel de aanvallen simultaan af. Zie 'Giant smash' voor de regels rond het vernietigen van een kaart.



Temple Freeze

Bevries een tempel van de aangevallen speler voor 1 ronde (1). Bevriezen betekent dat de goddelijke kracht wordt uitgeschakeld. Wanneer de speler die een tempel deed bevriezen terug aan de beurt is, mag de bevroren tempel terug in gebruik genomen worden. Bevroren tempels blijven staan op de wereldkaart. Ze tellen nog steeds mee voor gebiedscontrole.



Permafrost

Bevries een tempel van de aangevallen speler voor de rest van het spel. Bevroren tempels blijven staan op de wereldkaart. Ze tellen nog steeds mee voor gebiedscontrole.



Goddelijk wapen Agir

- **Aegis** – Gebruik de aanvalskracht van een aanvalskaart in je hand als een verdedigingskracht om een aanval te pareren.
- **Lust for Treasure** – Steel tot 4 grondstoffen naar keuze (runen exclusief) van een tegenstander.



Goddelijk wapen Grim

- **Brute** – Speel 2 aanvalskaarten voor 1 aanval. Tel beide aanvalskrachten op maar kies slechts 1 van de 2 effecten. Alle effecten die van invloed zijn bij een aanval (zoals de goddelijke wapens van Freya, Surtur, Tyr), zijn ook van toepassing bij een aanval met 2 kaarten.
- Bijvoorbeeld: Tyr - Tyrs revenge. Bij het annuleren van een aanval met een combinatie-aanval van 2 aanvalskaarten, neem je beide aanvalskaarten op handen. Bijvoorbeeld: Surtur - Surturs claim. De verdedigende speler moet zich opnieuw verdedigen tegen de aanvalskaart of combinatie van 2 aanvalskaarten.*
- **Branch of Yggdrasil** – Trek 3 kaarten van 1 basisstapel.



Goddelijk wapen Hel

- **Necromancy** – Ontvang 1 volgeling voor elke volgeling die een tegenstander verloor tijdens een aanval of effect. Dit heeft enkel invloed op verloren volgelingen (, niet op gestolen volgelingen).
- **Bone Wand** – Wanneer je iets steelt, steel dan 1 meer.



Goddelijk wapen Kari

- **Storm** – Schud de aflegstapels in hun overeenkomstige trekstapels (A of B) en zet deze terug als nieuwe trekstapels. Goddelijke kaarten die reeds in de basisstapels zitten, worden ook in de basisstapels geschud.
- **Wind of Change** – Steel 2 volgelingen van een tegenstander.



Goddelijk wapen Mork

- **Found Treasure** – Wanneer een tegenstander een goddelijke kaart trekt, steel deze kaart.
- **Puddle of Mud** – Verhoog de totale aanvalskracht van een aanval met 3.



Goddelijk wapen Thrym

- **Indestructible temple** – Jouw tempels zijn deze beurt onaantastbaar voor alle mogelijke negatieve effecten. Tot het eind van deze beurt kunnen jouw tempels niet vernietigd, verplaatst, bevroren, enz.. worden. Dit goddelijk wapen kan gespeeld worden wanneer een tegenstander een aanvalskaart speelt waarbij één van je tempels een doelwit is.
- **Safe zone Abolishment** – Negeer de veilige zones tot het einde van de speelronde.



Goddelijk wapen Ymir

- **Transform** – Ontvang 2 extra actie/bouwtokens in je beurt.
- **Ice Cave** – Wanneer je 3 gebouwen kunt zetten in je beurt, dan ontvang je 2 volgelingen.



Tout était calme en Asgard. Les dieux continuaient à être vénérés, et profitaient confortablement de leur vie éternelle.. Jusqu'à ce que... Hel, Reine des Enfers, voulut agrandir son royaume. Elle séduisit Surtur et forma avec lui une redoutable alliance. Assoiffé de destruction, Surtur appela ses semblables pour qu'ils reprennent leur territoire. Après des siècles passés à se cacher, les Géants se soulèvent. La guerre est là.



Valda : Rise of the Giants (Le Soulèvement des Géants)
est une extension du jeu Valda.

Le jeu de base est nécessaire pour jouer à cette extension.

Valda : Rise of the Giants est un jeu de Nathan Vermeulen

Illustrations: Tuan Nguyen & Matzeusz Michalski
Conception & direction artistique : Batist Vermeulen

Traduction française & révision des règles : François Masquère

Édité par Bannan Games

© 2022 BANNAN bvba



Cette extension pour Valda vous donne la possibilité de découvrir le pouvoir des Géants, 15 nouvelles cartes pour les pioches principales, et 68 nouvelles cartes divines avec de nouveaux pouvoirs ainsi que des illustrations uniques. Une nouvelle ressource, 7 pouvoirs divins de Géant, des jetons action/construction et 5 nouveaux plateaux personnels complètent cette extension.

MATERIEL

- Ⓐ livret de règles
- Ⓑ 7 tuiles territoire
- Ⓒ 5 plateaux personnels
- Ⓓ 35 tuiles temple de Géant
- Ⓔ 83 cartes
- Ⓕ 7 cartes Dieux vs. Géants
- Ⓖ 12 runes
- Ⓗ 7 jetons action/construction
- Ⓘ 10 cubes de 5 couleurs (2 par joueur)



MISE EN PLACE DU JEU



PLATEAU CENTRAL

Placez le plateau au centre de la table, le drakkar sur la case 1 au milieu du plateau, les vikings sur le 0 de l'arbre Yggdrasil comme habituellement.



CARTES

Prenez toutes les cartes sans image d'un dieu/géant dans le coin inférieur droit et formez les 2 pioches principales, A (Action) et B (Bataille).

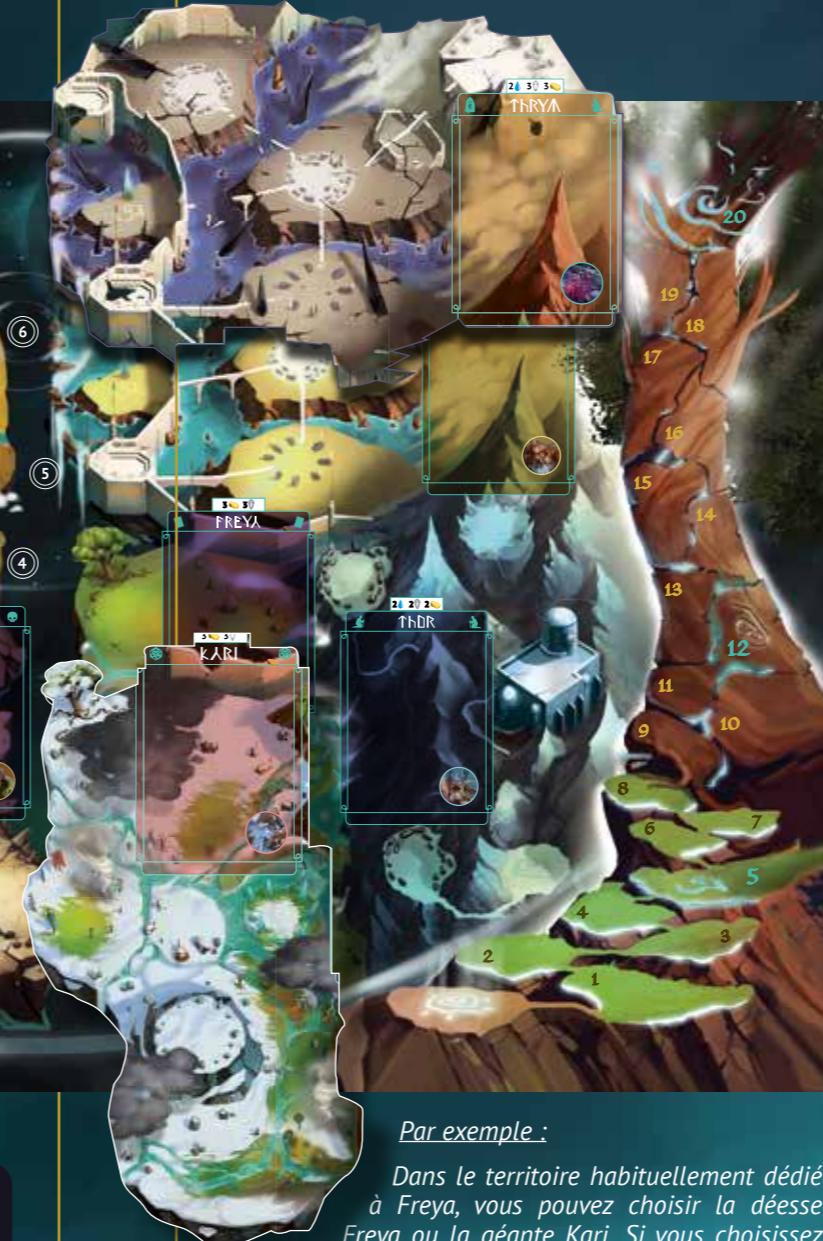
Mélangez les cartes action de l'extension Rise of the Giants et de la boîte de base pour former la pioche A. Mélangez les cartes attaque et défense de l'extension Rise of the Giants et de la boîte de base pour former la pioche B. Placez ces paquets face cachée à côté du plateau. Placez la pioche A à gauche de la B.

Ne placez pas encore les cartes divines sur leurs emplacements.



A

B



Par exemple :

Dans le territoire habituellement dédié à Freya, vous pouvez choisir la déesse Freya ou la géante Kari. Si vous choisissez Freya, mélangez puis placez les cartes divines attribuées à Freya sur l'emplacement dédié. Rangez dans la boîte les tuiles temple et territoire et les cartes divines correspondantes à Kari.

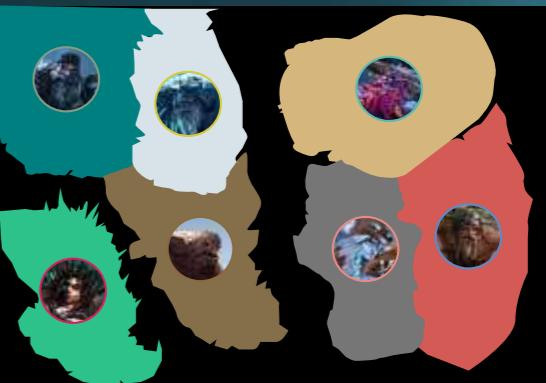
Si vous choisissez Kari placez sa tuile territoire sur le territoire dédié à Freya/Kari puis placez ses cartes divines dessus. Placez aussi la tuile temple de Kari sur tous les plateaux personnels, à la place de Freya. Rangez les cartes divines de Freya dans la boîte.

TERRITOIRES DE GÉANT

Pour chaque territoire sur le plateau central, vous pouvez choisir soit un dieu, soit un géant. Chacun a ses pouvoirs divins.

Déterminez individuellement pour chaque territoire qui l'occupe en utilisant les cartes dieux vs. géants. Puis prenez pour chaque territoire les cartes divines ± les tuiles territoire et temple correspondantes.

Freya	vs.	Kari
Tyr	vs.	Agir
Surtur	vs.	Hel
Loki	vs.	Mork
Odin	vs.	Thrym
Thor	vs.	Grim
Heimdall	vs.	Ymir





PLATEAUX PERSONNELS

Les nouveaux plateaux personnels vous permettent de voir les pouvoirs divins (des dieux et géants) disponibles grâce aux temples, ainsi que le nouveau déroulement des phases de jeu. Les tuiles temple sont utilisées quand vous jouez avec les territoires de géant.

Placez la tuile temple correspondante sur le plateau personnel, pour couvrir le dieu associé.



Nouvelle réserve pour les runes.

Les nouveaux plateaux personnels présentent seulement 4 phases de jeu, en commençant par la phase valda. Les dieux et géants sont représentés sous la phase où leur pouvoir divin s'applique (sauf exceptions).

CARTES

Toutes les cartes de cette extension ont le symbole de l'extension  en bas à gauche, afin de facilement les distinguer.

Cependant, seules les cartes divines de géant ont une image de géant en bas à droite.

Carte normale de l'extension



Carte divine de géant



Doit être placée dans la pioche principale correspondante (B en l'occurrence).

Toutes les cartes divines défaussées (des géants ou des dieux) sont placées dans les piles de défausse à côté des pioches A et B. Les géants, comme les dieux, ont des armes divines. Elles suivent les mêmes règles. Toutes les armes divines, sont retirées de la partie après avoir été jouées ou défaussées.



RUNES

Les runes sont des ressources comme les diamants, l'or et le sang divin. Elles ne sont pas obtenues en lançant les dés mais grâce à des cartes, certains pouvoirs de géant et en échangeant des points de construction.



JETONS ACTION & CONSTRUCTION

Ces jetons doubles-faces sont utilisés dans la phase valda pour réaliser vos actions et constructions.



DÉROULÉMENT DU JEU

DÉBUT DE LA PARTIE

Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments et le plateau personnel de sa couleur. Comme dans le jeu de base, tous les joueurs commencent avec 2 mines et pas de forage de sang. Placez le cube en conséquence.

Chacun prend **3 cartes de la pioche A et 3 cartes de la pioche B** pour former sa main de départ. Le joueur qui a le plus joué au jeu de base est désigné premier joueur.

Chaque joueur reçoit 2 sang divin, 3 diamants et 3 or.

N'utilisez pas le tableau des ressources de départ de la première édition de Valda.

Il y a 3 manières de déterminer qui occupe un territoire :



1. (version débutante) Avant le début de la partie, déterminez au hasard les dieux/géants en mélangeant les cartes dieux vs. géants et en les lâchant au-dessus de la table. Utilisez les dieux/géants qui sont face visible, dans leur territoire correspondant.

2. Avant le début de la partie, les joueurs choisissent un dieu ou géant pour chaque territoire. Mélangez et distribuez les cartes dieux vs. géant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en commençant par le dernier joueur. Le dernier joueur (à droite du premier joueur) choisit, parmi les cartes qu'il a, le dieu ou géant du territoire correspondant. Puis le choix continue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

3. (version experte) Choisissez les dieux et géants durant la partie. Quand vous construisez le premier temple d'un territoire, choisissez soit le dieu soit le géant pour ce territoire. Le choix s'applique pour toute la partie.

La partie dure 6 manches, comme dans le jeu de base. Durant une manche, chaque joueur joue un tour, en commençant par le premier joueur, puis en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour d'un joueur comporte 4 phases consécutives. Une fois qu'un joueur a fini ses 4 phases, le tour du joueur suivant débute.



1. PHASE VALDA

Durant cette phase vous pouvez construire et réaliser des actions.

Au début de cette phase, vous recevez **5 jetons action/construction**.

Retournez-les de manière à avoir 3 points d'action (⚡) et 2 points de construction (🔨).



Vous dépensez des ⚡ et 🔨 en défaussant un jeton correspondant.

Vous pouvez faire les actions suivantes, dans n'importe quel ordre ; une action peut être répétée :

- Dépensez 1 ⚡ pour jouer une carte action. $1 \text{ ⚡} = 1 \text{ 🟢}$
- Dépensez 1 ⚡ pour gagner 1 ressource au choix (sauf une rune). $1 \text{ ⚡} = 1 \text{ 💧} / 1 \text{ 🟡} / 1 \text{ 🏛️}$
- Dépensez 1 ⚡ pour piocher 1 carte d'une pioche principale. $1 \text{ ⚡} = 1 \text{ 📁}$
- Échanger, autant de fois que vous voulez, 4 ressources identiques contre 1 ressource au choix (sauf une rune). $4 \text{ 💧} / 4 \text{ 🟡} / 4 \text{ 🏛️} \rightarrow 1 \text{ 💧} / 1 \text{ 🟡} / 1 \text{ 🏛️}$
- Échanger 1 rune contre 1 sang divin, 1 diamant et 1 or. $1 \text{ 🧊} \rightarrow 1 \text{ 💧} 1 \text{ 🟡} 1 \text{ 🟠}$
- Échanger 1 🔨 contre 1 rune. $1 \text{ 🔨} \rightarrow 1 \text{ 🧊}$
- Dépensez 1 🔨 et payez le coût de construction pour construire un bâtiment.

Les 2 types de bâtiments qui peuvent être construits lors de cette phase sont toujours : les bâtiments de ressources et les temples. Quand vous avez fini toutes vos actions, passez à la phase d'attaque.

2. PHASE D'ATTQUE

Cette phase se déroule comme dans le jeu de base. Ainsi, chaque joueur peut attaquer le joueur actif, une fois à tour de rôle. En fonction du nombre de joueur, les joueurs peuvent attaquer 2 fois s'ils ont un pouvoir divin le permettant (Surtur/Hel). Voir les sections de Surtur et Hel sur les plateaux personnels.

3. PHASE DE DISCIPLES

Maintenant les géants Thrym et Grim vous permettent aussi d'échanger des ressources et des cartes contre des disciples. Les options possibles et coûts sont représentés sur les plateaux personnels/tuiles temple. Vous trouverez les pouvoirs divins de chaque géant page 36 'Présentation des géants'.



4. PHASE DE RESSOURCES

Le tour du joueur se termine maintenant par la phase de ressources. Lors de cette phase, vous lancez les dés en fonction de vos bâtiments de ressources, comme dans le jeu de base. À la fin de cette phase, **piochez un total de 2 cartes** (ou plus avec un pouvoir divin). Par défaut, vous piochez dans une seule pioche principale (A ou B, pas les deux). À tout moment, si une pioche est vide, mélangez la défausse correspondante pour reformer une pioche A ou B.

CONTROLE DES TERRITOIRES

Tous les effets de contrôle de territoire s'appliquent.

FIN DE LA PARTIE

Comme dans le jeu de base, la partie se termine à la fin de la sixième manche. Le joueur ayant rassemblé le plus de disciples gagne la partie et devient le nouveau dieu ou géant viking. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de temples gagne. Si l'égalité persiste, c'est le joueur avec le plus de runes qui l'emporte. Si l'égalité persiste toujours, c'est le joueur avec le plus de ressources qui l'emporte.

DIEUX DE LA PREMIÈRE ÉDITION DE VALDA ACTUALISÉS

Pouvoirs divins :



Heimdall : Vous ne pouvez pas échanger des ressources contre des runes. Son pouvoir divin s'applique maintenant à la phase valda.



Freya : $\text{↖ } \text{↖}$ piochez 3 cartes à la fin de la phase de ressources (au lieu de 2) et gardez-en 2. La carte non choisie est placée sous sa pioche.
 $\text{↖ } \text{↖}$ piochez 3 cartes à la fin de la phase de ressources (au lieu de 2).

Son pouvoir divin s'applique maintenant à la fin de la phase de ressources.



PRÉSENTATION DES GÉANTS



Ymir Géant de glace

Coût d'un temple : 1x sang divin + 2x diamant + 2x or

Pioche divine : chance accrue d'obtenir des cartes d'action.

Pouvoir divin : / vous pouvez échanger deux fois un point d'action () contre un point de construction () et inversement.
 +1 point d'action au début de la phase valda.



Agir Géant d'eau

Coût d'un temple : 2x sang divin + 2x or

Pioche divine : chance accrue d'obtenir des cartes défense.

Pouvoir divin : gagnez 1 rune pour chacune de vos défenses réussies.
 gagnez 2 runes pour chacune de vos défenses réussies.



Hel Reine des Enfers

Coût d'un temple : 2x sang divin + 2x diamant

Pioche divine : chance accrue d'obtenir des cartes attaque.

Pouvoir divin : à 2-3 joueurs : vous pouvez attaquer 2 fois à chaque phase d'attaque.
 à 4-5 joueurs : gagnez 1 rune pour chacune de vos attaques réussies.
 à 2-3 joueurs : vous pouvez attaquer 2 fois à chaque phase d'attaque
ET gagnez 1 rune pour chacune de vos attaques réussies.
à 4-5 joueurs : gagnez 1 rune pour chacune de vos attaques réussies.



Mork Géant de boue

Coût d'un temple : 4x sang divin + 1x diamant + 1x or

Pioche divine : chance accrue d'obtenir des cartes qui améliorent les pouvoirs divins.

Pouvoir divin : / Les cartes Seduction qui donnent +1/+2 disciple(s) peuvent être utilisée pendant la phase de disciples et ne coûtent pas de .
 Pendant la phase de disciples: déplacez 1 de vos temples sur le territoire de votre choix. Vous ne gagnez ni disciple ni carte en déplaçant un temple. Ce pouvoir peut être utilisé une fois par tour, pendant votre phase de disciples.



Thrym Chef des Géants

Coût d'un temple : 2x sang divin + 3x diamant + 3x or

Les temples coûtent 1 sang divin de moins quand Tyr ou Surtur est utilisé à cette partie, et 2 de moins quand les deux le sont.

Pioche divine : chance accrue d'obtenir des runes.



Pouvoir divin : / échangez 1 rune contre 1 disciple. Vous pouvez utiliser ce pouvoir jusqu'à 3 fois par tour, durant votre phase de disciples.

échangez 2 runes contre 3 disciples. Vous pouvez utiliser ce pouvoir jusqu'à 2 fois par tour, durant votre phase de disciples.



Grim Géant des montagnes

Coût d'un temple : 2x sang divin + 2x diamant + 2x or

Pioche divine : chance accrue d'obtenir des cartes.

Pouvoir divin : / défaussez 2 cartes pour gagner 1 disciple. Vous pouvez utiliser ce pouvoir jusqu'à 3 fois par tour, durant votre phase de disciples.

défaussez 3 cartes pour gagner 2 disciples. Vous pouvez utiliser ce pouvoir jusqu'à 2 fois par tour, durant votre phase de disciples.



Kari Géante des tempêtes

Coût d'un temple : 3x diamant + 3x or

Pioche divine : chance accrue d'obtenir des ressources.

Pouvoir divin : Son pouvoir peut être utilisé durant n'importe quelle phase de votre tour. Vous pouvez relancer 1 dé (1 fois par tour). Vous ne perdez pas de disciple quand vous obtenez un sur les dés blancs. Sur les dés de ressources, si vous gagnez une unique ressource, gagnez en 2 à la place.

Vous pouvez relancer 1 dé (2 fois par tour). Vous gagnez 1 disciple quand vous obtenez un (au lieu de le perdre) sur les dés blancs. Sur les dés de ressources, si vous gagnez obtenez un, gagnez en 2 à la place.

EFFECTS DU JEU DE BASE ACTUALISÉS



Yggdrasil

Au lieu d'avoir 2 points de construction pour la phase valda, vous en avez 3 ou 4 (=vous gagnez 1 ou 2 jetons supplémentaires).



A glimpse into the future

Quand vous construisez une mine ou un forage de sang gratuitement, vous ne dépensez pas non plus de point de construction.



Loki - Backstab

À jouer après qu'un adversaire a dépensé son dernier point de construction. L'adversaire récupère les ressources dépensées mais pas le point de construction.



DESCRIPTION DES CARTES



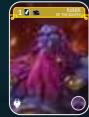
Victory

Gagnez 1 ou 2 runes.



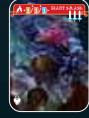
Grim

Dépensez 2 diamants ou 2 or pour piocher 1 carte d'une pioche principale.



Ruler of the Giants

Prenez 1 carte attaque au choix de la pile de défausse.



Giant smash

Détruissez 1 carte du joueur attaqué. Quand vous détruisez une carte, choisissez une carte au hasard dans la main de l'adversaire. Vous pouvez détruire une carte compagnon ou ruse (disponible dans un autre extension), placée face visible devant l'adversaire.



Rune theft

Volez 1 rune au joueur attaqué.



Power Shift

Échangez votre main (même si vous n'avez plus de carte) avec le joueur attaqué.



Sacrificial stone

Le joueur attaqué perd 1 disciple par sang divin que vous dépensez. Vous pouvez dépenser jusqu'à 5 sang divin.



Hel

Volez 1 disciple au joueur attaqué. Cette attaque est particulière: vous la jouez durant la phase d'attaque de n'importe quel adversaire, mais elle cible tous les adversaires. Chaque adversaire doit se défendre comme pour une attaque normale. Résolvez les attaques simultanément.



Mork

Échangez un temple avec le joueur attaqué. Cela peut affecter le contrôle des territoires. Ajustez les cubes sur les plateaux personnels en conséquence. Vous ne pouvez pas réaliser cette attaque si vous ne possédez pas de temple.



Thrym

Détruissez 1 carte du joueur attaqué. Cette attaque est particulière: vous la jouez durant la phase d'attaque de n'importe quel adversaire, mais elle cible tous les adversaires. Chaque adversaire doit se défendre comme pour une attaque normale. Résolvez les attaques simultanément. Voir la carte Giant Smash pour les règles de destruction de carte.



Temple Freeze

Gelez un temple du joueur attaqué pendant 1 manche (1). Geler signifie que le pouvoir divin n'est plus utilisable. Quand vous commencez votre prochain tour, le joueur attaqué récupère l'usage de son temple. Les temples gelés restent sur le plateau central. Ils comptent toujours pour le contrôle des territoires.



Permafrost

Gelez un temple du joueur attaqué pour le restant de la partie. Les temples gelés restent sur le plateau central. Ils comptent toujours pour le contrôle des territoires.



Arme divine Agir

- **Aegis** – Utilisez la valeur d'attaque d'une carte en main comme valeur de défense pour bloquer une attaque. Les pouvoirs divins modifiant les valeurs de défense (Tyr) des cartes s'appliquent.
- **Lust for Treasure** – Volez jusqu'à 4 ressources de votre choix (sauf des runes) à 1 adversaire.



Arme divine Grim

- **Brute** – Jouez 2 cartes attaque pour une attaque. Additionnez leur valeur d'attaque mais choisissez un seul des deux effets. Tous les effets impliquant une attaque (comme les armes de Freya/Surtur/Tyr) s'appliquent aussi pour les attaques à 2 cartes attaque, et ils s'appliquent aux deux cartes. *Exemple: Tyr - Tyr's revenge.* Si vous annulez une attaque à 2 cartes, prenez les 2 cartes dans votre main. *Surtur - Surtur's claim.* Le joueur en défense doit se défendre à nouveau contre la combinaison des 2 cartes attaque.
- **Branch of Yggdrasil** – Piochez 3 cartes d'une pioche principale.



Arme divine Hel

- **Necromancy** – Gagnez 1 disciple pour chaque disciple perdu par un adversaire (dû à une seule attaque ou effet). Ne s'applique qu'aux disciples perdus (, pas volés).
- **Bone Wand** – Quand vous volez quelque chose, volez-en 1 de plus.



Arme divine Kari

- **Storm** – Reconstituez les pioches principales en mélangeant chaque défausse dans les pioches A ou B. Les cartes divines dans les défausses sont également mélangées.
- **Wind of Change** – Volez 2 disciples à un adversaire.



Arme divine Mork

- **Found Treasure** – Quand un adversaire pioche une carte géant ou dieu, volez-la.
- **Puddle of Mud** – Augmentez la valeur d'attaque totale d'une attaque, de n'importe quel joueur, de +3.



Arme divine Thrym

- **Indestructible temple** – Vos temples sont immunisés contre tous les effets négatifs pendant ce tour. Jusqu'à la fin de ce tour, tous vos temples ne peuvent pas être détruits, gelés, déplacés, échangés, etc. Cette carte peut être jouée quand une carte attaque est jouée contre vos temples.
- **Safe zone Abolishment** – Vous ignorez les havres de paix jusqu'à la fin de la manche.



Arme divine Ymir

- **Transform** – Gagnez 2 jetons action/construction supplémentaire pour cette phase valda.
- **Ice Cave** – Si vous avez réussi à construire 3 bâtiments ce tour-ci, gagnez 2 disciples.



Alles war ruhig und friedlich in Asgard. Die Götter erfreuten sich der Huldigungen und führten ihr einfaches, unsterbliches Leben. Bis eines Tages... Hel, die Königin der Unterwelt ihr Imperium vergrößern will. Sie verführte Surtur und formte eine mächtige Allianz. Gierend nach Zerstörung schart Surtur sein Gefolge um sich um ihr Reich zurückzuerobern. Nach Jahrzehnten des Versteckens erheben sich die Riesen erneut. Der Krieg ist unter uns.



Valda: Rise of the Giants ist eine Erweiterung des Hauptspiels Valda. Um die Erweiterung spielen zu können, wird das Hauptspiel benötigt.

Valda: Rise of the Giants ist ein Spiel von Nathan Vermeulen

Illustrationen: Tuan Nguyen & Matzeusz Michalski
Art direction & design: Batist Vermeulen

Übersetzung: Manuel Klein

Vertrieben von Bannan Games

© 2022 BANNAN bvba



Diese Erweiterung für Valda gibt Dir die Möglichkeit, die Macht der Riesen zu entdecken. 15 neue Karten für das Basisdeck und 68 neue Götter-Karten, welche Dir brandneue Kräfte mit nie zuvor gesehenen Grafiken bieten. Eine neue machtvolle Ressource, 7 Kräfte der Riesen, doppelseitig bedruckte Aktionsmarker und 5 neue Spielerbretter vervollständigen diese Erweiterung.

INHALT

- Ⓐ Regelbuch
- Ⓑ 7 Weltkarten-Fragment
- Ⓒ 5 Spieler-Übersichten
- Ⓓ 35 Riesen-Tempelmarker
- Ⓔ 83 Spielkarten
- Ⓕ 7 "Götter gegen Riesen"-Karten
- Ⓖ 12 Runenmarker
- Ⓗ 7 Aktions-/Gebäudemarker
- Ⓘ 10 Holzwürfel in 5 Farben
(2 pro Spieler)





SPIELAUFBAU

SPIELBRETT

Platziere wie gewohnt das Spielbrett des Hauptspiels in der Mitte des Tisches, den Drakkar Rundenmarker auf "1" in der Mitte der Weltkarte und die Spielerfiguren auf der "0" des Yggdrasil-Baumes.

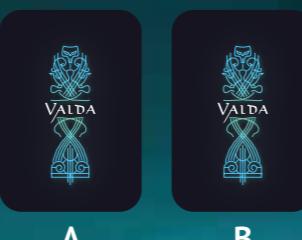


SPIELKARTEN

Nimm alle Basiskarten aus dem Hauptspiel und sortiere sie in zwei Decks: A und B.

Forme aus den gelben Karten der Erweiterung "Rise of the Giants" gemeinsam mit den gelben Karten des Hauptspiels das Basisdeck A. Mische es gründlich. Mache das Selbe mit den Verteidigungs- und Angriffskarten um das Basisdeck B herzustellen. Platziere beide Decks unterhalb der Weltkarte. Lege das Basisdeck B rechts neben das Basisdeck A.

Lege die Götterdecks noch nicht in ihre vorgesehenen Bereiche.



A

B



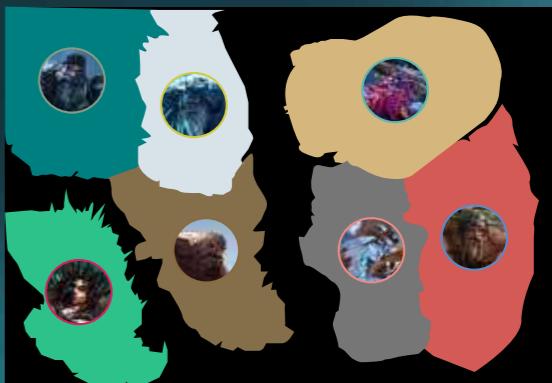
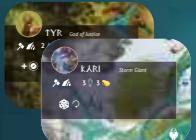
Beispiel:

Im Reich, welches ursprünglich von Freya regiert wurde, kannst Du dich entweder für die Göttin, oder die Riesin Kari entscheiden. Wählst Du Freya, so mischst du Freyas Götterkarten und legst sie auf den Platz für das Götterdeck. Anschließend nimmst du das Weltkarten-Fragment von Kari sowie seine Götter-Karten und legst sie zurück in die Verpackung. Wählst Du die Riesin Kari, legst Du ihr Weltkarten-Fragment auf Freyas Reich auf der Weltkarte und ihre Götter-Karten darauf. Lege außerdem Kari's Tempelmarker auf die Spieler-Übersicht jedes Spielers, oben auf Freya. Lege Freyas Götterkarten zurück in die Verpackung.

REICHE DER RIESEN

Für jedes Reich der Weltkarte (Spielbrett) hast Du zwei Optionen, einen Gott oder einen Riesen. Beide haben andere göttliche Kräfte. Entscheide individuell für jede Region, wer sie beherrschen wird. Nutze hierfür die "Götter gegen Riesen"-Karten. Nimm dann die entsprechenden Götterkarten, Weltkarten-Fragmente und Tempel-Marker.

Freya	vs.	Kari
Tyr	vs.	Agir
Surtur	vs.	Hel
Loki	vs.	Mork
Odin	vs.	Thrym
Thor	vs.	Grim
Heimdall	vs.	Ymir





SPIELER-ÜBERSICHTEN

Es gibt eine neue Übersicht für die Spieler: Diese erlaubt Dir, deine gewählten Götter- und Riesen-Kräfte, sowie den Spielerzug mit den veränderten Phasen besser im Auge zu behalten. Die Tempel-Marker der Riesen werden verwendet, wenn mit dem Reich eines Riesen gespielt wird.

Lege den entsprechende Tempel-Marker auf die Spieler-Übersicht, direkt auf den korrespondierenden Gott.



Neuer Vorrat für Runenmarker.

Die neuen Übersichten haben nur vier Spielphasen, beginnend mit der Valda-Phase. Die Götter und Riesen sind in der Phase aufgeführt, in welcher Ihre Kräfte stattfinden (sofern nicht anders angegeben).

KARTEN

Alle Karten dieser Erweiterung haben ein -Symbol in der unteren linken Ecke, sodass Du sie nach Gebraucht leicht aussortieren kannst.

Nur die Götter-Karten der Riesen haben jedoch das Bild eines Riesen in der unteren rechten Ecke.

Basisdeck-Karten



Muss in das zugehörige Basisdeck gemischt werden. Diese Karte gehört zum Deck B.

Götter-Karten der Riesen.



Götter-Karten der Riesen bilden ein separates Deck und funktionieren wie die normalen Götter-Karten. Sie werden als Deck den betreffenden Reichen der Riesen hinzugefügt.

Betreffender Riese

Abgeworfene Götter-Karten der Riesen funktionieren genau wie normale Götter-Karten und werden auf dem Abwurfstapel neben dem Basisdeck A oder B abgelegt. Waffenkarten der Riesen funktionieren genau wie ihre Gegenstücke der Götter. Nachfolgend werden Waffen der Götter und der Riesen als "Göttliche Waffen" bezeichnet. Göttliche Waffen werden aus dem Spiel entfernt, wenn sie gespielt oder abgeworfen wurden.



RUNEN-MARKER

Die Runen-Marker sind eine zusätzliche Ressource neben den Diamanten, Gold und göttlichem Blut. Sie können nicht über Würfel, sondern über Karten, das Handeln von Gebäudepunkten und bestimmte Riesen-Kräfte erhalten werden.



AKTIONS- & GEBÄUDEMARKER

Die doppelseitig bedruckten Aktionsmarker werden in der Valda-Phase benutzt um deine Aktions- und Gebäudepunkten nachzuverfolgen.



SPIELABLAUF

SPIELBEGINN

Jeder Spieler wählt eine Spielerfigur und eine Übersicht in der Farbe seiner Wahl. Genau wie im Hauptspiel, starten alle Spieler mit **2 Minen** und ohne Blutschürfer. Platziere die Holzwürfel entsprechend.

Jeder Spieler zieht **3 Handkarten vom Basisdeck A und drei Handkarten von Basisdeck B**.

Der Spieler, welcher das Hauptspiel am Häufigsten gespielt hat, beginnt das Spiel.

Jeder Spieler erhält **2 göttliches Blut, 3 Diamanten und 3 Gold**.

Die Startressourcen-Tabelle aus der ersten Valda Edition wird nicht verwendet.

Es gibt drei Wege, die Riesen aus dieser Erweiterung einzusetzen:

1. (für unerfahrene Spieler) Bestimme die Götter/Riesen für jedes Reich zufällig, indem du die "Götter gegen Riesen"-Karten mischst und aus geringer Höhe auf den Spieltisch fallen lässt. Nutze die so aufgedeckten Götter/Riesen in den entsprechenden Regionen.



2. Vor dem Start des Spiels: Die Spieler wählen Götter oder Riesen für jedes Reich aus. Mische die "Götter gegen Riesen"-Karten und teile sie, beginnend mit dem letzten Spieler in der Reihe gegen den Uhrzeigersinn den Spielern zu. Der letzte Spieler (zur Rechten des Startspielers) wählt aus seinen Karten einen Gott oder Riesen für die entsprechende Region. Die Wahl geht dann gegen den Uhrzeigersinn weiter wie oben beschrieben.

3. (nur für erfahrene Rise of the Giants Spieler) Wähle die Götter oder Riesen für das jeweilige Reich während des Spiels. Dies bedeutet, dass sobald Du den ersten Tempel in einem Reich deiner Wahl errichtest, Du zwischen Gott oder Riese für dieses Reich wählst. Diese Wahl ist für das gesamte Spiel gültig.



Wie im Hauptspiel dauert eine Partie "Rise of the Giants" 6 Runden lang. Während einer Runde führt jeder Spieler seinen Zug durch, beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler durchläuft vier Phasen in seinem Zug. Wenn alle Phasen für einen Spieler beendet sind, ist der nächste Spieler an der Reihe.



1. VALDA PHASE

In dieser Phase kannst du bauen und Aktionen durchführen. Zu Beginn deines Zugs erhältst du **5 Aktion-/Gebäudemarker**. Drehe die Marker so, dass Du 3 Aktionspunkte (**⚡**) und 2 Gebäudepunkte (**🔨**) aufgedeckt hast.



Du verbrauchst **⚡** und **🔨** indem Du den entsprechenden Marker ablegst.

Du kannst die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen, oder die gleiche Aktion mehrmals:

- Verbrauche 1 **⚡** um eine Aktionsskarte zu spielen. $1 \text{ } \text{⚡} = 1 \text{ } \text{█}$
- Verbrauche 1 **⚡** um eine beliebige Ressource zu erhalten $1 \text{ } \text{⚡} = 1 \text{ } \text{💧} / \text{ } \text{🟡} / \text{ } \text{┉}$ (außer Runen).
- Verbrauche 1 **⚡** um eine Karte von einem der beiden Basisdecks zu ziehen. $1 \text{ } \text{⚡} = 1 \text{ } \text{□}$
- 4 gleiche Ressourcen gegen 1 andere Ressource deiner Wahl tauschen (außer Runen).
 $4 \text{ } \text{💧} / 4 \text{ } \text{🟡} / 4 \text{ } \text{┉} \rightarrow 1 \text{ } \text{💧} / 1 \text{ } \text{🟡} / 1 \text{ } \text{┉}$
- Einen Runenmarker gegen 1 göttliches Blut, 1 Diamant und 1 Gold tauschen.
 $1 \text{ } \text{┉} \rightarrow 1 \text{ } \text{💧} \text{ } 1 \text{ } \text{🟡} \text{ } 1 \text{ } \text{┉}$
- Verbrauche 1 **🔨** um 1 Rune zu erhalten. $1 \text{ } \text{┉} \rightarrow 1 \text{ } \text{┉}$
- Verbrauche 1 **┉** und zahle die Konstruktionskosten um ein Gebäude zu bauen.

Darüber hinaus gibt es immer noch zwei Typen von Gebäuden, die in dieser Phase gebaut werden können: Ressourcenbau und Tempel. Wenn Du alle Aktionen durchgeführt hast, fahre mit der Angriffsphase fort.

2. ANGRIFFSPHASE

Diese Phase ist identisch zum Hauptspiel. Jeder Spieler kann also den aktiven Spieler einmal angreifen. Abhängig von der Anzahl Spieler können diese wenn sie die entsprechenden



göttlichen Kräfte haben auch zwei Mal angreifen (siehe Surtur oder Hel). Siehe den Bereich von Surtur/Hel auf der Spielerübersicht.

3. ANHÄNGER-PHASE

Nun erlauben es Dir die Riesen Thrym und Grim Ressourcen gegen Anhänger einzutauschen. Die Tauschmöglichkeiten und Kosten können auf der Spielerübersicht bzw. den Tempel-Markern nachgelesen werden. Die Kräfte der einzelnen Riesen können auf unter "Lerne die Riesen kennen" nachgelesen werden.



4. RESSOURCENPHASE

Der Spielerzug endet nun mit der Ressourcenphase. In dieser Phase wirfst Du Würfel entsprechend der Menge Ressourcen-Gebäude in deinem Besitz, wie auch im Hauptspiel. Am Ende der Ressourcenphase ziehst Du zwei Karten (oder entsprechend mehr durch göttliche Kräfte) von einem Deck (A oder B, nicht beide). Karten, welche Du am Ende der Ressourcenphase ziehst, nimmst Du direkt auf die Hand. Befinden sich zu irgendeinem Zeitpunkt keine Karten mehr in einem Deck, mische den entsprechenden Abwurfstapel und bilde ein neues Basisdeck A oder B.

REGIONSKONTROLLE

Alle Effekte rund um das Kontrollieren einer Region finden hier statt.

SPIELENDE

Wie im Hauptspiel, endet die Partie am Ende der 6. Runde. Der Spieler mit den meisten Anhängern wird zum Sieger erklärt und steigt zum Gott oder Riesen auf. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit den meisten Tempeln. Falls weiterhin Gleichstand herrscht, gewinnt der Spieler mit den meisten Runen. Herrscht weiterhin Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Ressourcen.

ANPASSUNGEN DER GUTTER UND KRÄFTE AUS DEM VALDA HAUPTSPIEL

Göttliche Kraft:



Heimdall : Du kannst keine Ressourcen gegen Runen tauschen. Seine göttliche Kraft findet nun in der Valda-Phase statt.



Freya : $\text{┉} \rightarrow$ ziehe 3 Karten (statt 2) am Ende der Ressourcenphase und behalte 2 davon. Die nicht behaltene Karte wird unter das Götterdeck gelegt.
 $\text{┉} \text{┉} \text┉$ Ziehe 3 Karten (statt 2) am Ende der Ressourcenphase.

Ihre göttliche Kraft findet nun am Ende der Ressourcenphase statt.



LERNE DIE RIESEN KENNEN



YMIR Eisriese

Tempelkosten: 1x göttliches Blut + 2x Diamanten + 2x Gold

Götter-Deck: Bessere Chance, Aktionkarten zu finden

Göttliche Kraft: Du kannst bis zu zwei Aktionspunkte () in Gebäudepunkte () umwandeln, und umgekehrt.
 +1 Aktionspunkt zu Beginn der Valda-Phase.



AGIR Wasserriese

Tempelkosten: 2x göttliches Blut + 2x Gold

Götter-Deck: Bessere Chance, defensive Karten zu finden.

Göttliche Kraft: für jede erfolgreiche Verteidigung erhältst Du 1 Rune
 für jede erfolgreiche Verteidigung erhältst Du 2 Runen



HEL Königin der Unterwelt

Tempelkosten: 2x göttliches Blut + 2x Diamanten

Götter-Deck: Bessere Chance, Angriffskarten zu finden.

Göttliche Kraft: 2-3 Spielern: Wenn Ihr mit 2-3 Spielern spielt: Du kannst 2 Mal während jeder Angriffsphase angreifen.
 4-5 Spielern: Für jeden erfolgreichen Angriff erhältst Du 1 Rune.
 2-3 Spieler: Du kannst 2 Mal während jeder Angriffsphase angreifen UND für jeden erfolgreichen Angriff erhältst Du 1 Rune.
4-5 Spieler: Für jeden erfolgreichen Angriff erhältst Du 2 Runen.



MORK Schlammriese

Tempelkosten: 4x göttliches Blut + 1 Diamant + 1 Gold

Götter-Deck: Bessere Chance, Karten mit Spezialfähigkeiten zu erhalten

Göttliche Kraft: Verführungskarten, welche +1/+2 Anhänger geben, können in der Anhängerphase verwendet werden und kosten kein .
 Während der Anhängerphase: Verschiebe einen deiner Tempel in ein Reich deiner Wahl. Du erhältst durch das Verschieben weder Anhänger noch Karten. Diese Kraft kann einmal pro Zug in der Anhängerphase genutzt werden.



THRYM Herrscher der Riesen

Tempelkosten: 2x göttliches Blut + 3x Diamanten + 3x Gold

Die Kosten eines Tempels reduzieren sich um 1 göttliches Blut wenn Tyr oder Surtur anwesend sind, oder um 2 göttliches Blut wenn beide anwesend sind.



Götter-Deck: Bessere Chance, Runen zu erhalten

Göttliche Kraft: Handele 1 Rune für 1 Anhänger. Du kannst diese Fähigkeit bis zu 3 Mal während deines Zuges einsetzen.

Handele 2 Runen für 3 Anhänger. Du kannst diese Fähigkeit bis zu 2 Mal während deines Zuges einsetzen.



GRIM Gebirgsriese

Tempelkosten: 2x göttliches Blut + 2x Diamanten + 2x Gold

Götter-Deck: Bessere Chance, Karten zu erhalten

Göttliche Kraft: Wurf 2 Karten ab, um 1 Anhänger zu erhalten. Du kannst diese Fähigkeit bis zu 3 Mal in deinem Zug in der Anhängerphase verwenden.
 Wurf 3 Karten ab, um 2 Anhänger zu erhalten. Du kannst diese Fähigkeit bis zu 2 Mal in deinem Zug in der Anhängerphase verwenden.

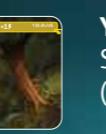


KARI Sturmriesin

Tempelkosten: 3x Diamanten + 3x Gold

Götter-Deck: Bessere Chance, Ressourcenkarten zu finden

Göttliche Kraft: Kari's Kraft kann in jeder Phase deines Zuges genutzt werden.
Wiederhole 1 Würfelwurf (ein Mal pro Zug).
Du verlierst keine Anhänger, wenn du einen Schädel mit dem weißen Würfel wirfst. Wenn Du mit einem Ressourcenwürfel eine 1 würfelst, erhalte stattdessen 2 der jeweiligen Ressource.
 Wiederhole 1 Würfelwurf (zwei Mal pro Zug). Du erhältst 1 Anhänger, wenn du einen Schädel () mit dem weißen Würfel wirfst, statt einen zu verlieren. Wenn Du mit einem Ressourcenwürfel eine 1 würfelst, erhalte stattdessen 2 der jeweiligen Ressource.



Yggdrasil

Statt der normalen 2 Gebäudepunkte für die Valda-Phase hast du 3 oder 4 (=Du erhältst 1 oder 2 zusätzliche Marker).



A glimpse into the future

Wenn Du einen kostenlosen Blutschürfer oder eine kostenlose Mine baust, musst Du außerdem keinen Gebäudemarker ablegen.



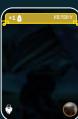
Loki - Backstab

Ausspielen, nachdem ein Gegner den letzten Gebäudepunkt ausgegeben hat. Der Gegner erhält die ausgegebenen Ressourcen zurück, nicht jedoch den Gebäudepunkt.

ANPÄSSUNGEN DER KÄRTEFFEKTE



BESCHREIBUNG DER KARTEN



Victory

Erhalte 1 oder 2 Runen.



Grim

Lege 2 Diamanten oder 2 Gold ab und ziehe eine Karte vom Basisdeck A oder B.



Ruler of the Giants

Nimm 1 Angriffskarte vom Abwurfstapel.



Giant smash

Zerstöre 1 Karte eines Gegners. Wenn Du eine Karte zerstörst, ziehe zufällig eine Karte von der Hand des Gegners und wirf sie ab. Eine Ausnahme stellt das Zerstören einer gegnerischen Begleiter- (Blau) oder Trickkarte (Orange) dar (nur Verfügbar in anderen Erweiterungen). Diese müssen offen vor dem Gegner ausliegen.



Rune theft

Stiehl eine Rune vom angegriffenen Spieler.



Power Shift

Tausche deine Handkarten (selbst wenn Du keine mehr hast) mit denen des angegriffenen Spielers.



Sacrificial stone

Der angegriffene Spieler verliert 1 Anhänger je göttliches Blut, welches du ablegst. Du kannst bis zu 5 göttliches Blut ablegen.



Hel

Stiehl einen Anhänger vom angegriffenen Spieler. Dies ist ein spezieller Angriff: Du kannst ihn während der Angriffsphase eines Gegners spielen, aber er richtet sich gegen alle deine Gegner. Jeder Gegner muss sich dagegen verteidigen, wie gegen einen normalen Angriff. Handle die Angriffe gleichzeitig ab.



Mork

Tausche einen Tempel des angegriffenen Spielers mit einem deiner Tempel. Dies kann die Regionskontrolle beeinflussen. Passe auch die Holzwürfel auf den Spielerübersichten entsprechend an. Du kannst diesen Angriff nicht ausführen, wenn du selbst keinen Tempel besitzt.



Thrym

Zerstöre eine Karte des Gegners. Dies ist ein spezieller Angriff: Du kannst ihn während der Angriffsphase eines Gegners spielen, aber er richtet sich gegen alle deine Gegner. Jeder Gegner muss sich dagegen verteidigen, wie gegen einen normalen Angriff. Handle die Angriffe gleichzeitig ab. Siehe Karte "Giant Smash" für die Regeln zum Zerstören einer Karte.



Temple Freeze

Vereise einen Tempel eines Gegners für eine Runde (1). Vereisen bedeutet, dass die Göttliche Fähigkeit aufgehoben wird. Zu Beginn des nächsten Zuges des Spielers, welcher einen Tempel einfriert, erhält der Gegner wieder die Kontrolle über seinen Tempel zurück. Vereiste Tempel verbleiben auf der Weltkarte. Sie zählen weiterhin bezüglich der Regionskontrolle.



Permafrost

Vereise einen Tempel des angegriffenen Spielers für den Rest des Spiels. Tempel verbleiben auf der Weltkarte. Sie zählen weiterhin bezüglich der Regionskontrolle.



Göttliche Waffe Agir

- **Aegis** – Nutze die Angriffsstärke einer Angriffskarte auf deiner Hand als Verteidigungsstärke um einen Angriff zu blocken. Göttliche Kräfte, welche die Verteidigung einer Karte (Tyr) modifizieren, müssen zum finalen Verteidigungswert hinzugerechnet werden.
- **Lust for Treasure** – Stiehl bis zu 4 Ressourcen (ausgenommen Runen) deiner Wahl von einem Gegner.



Göttliche Waffe Grim

- **Brute** – Spiele 2 Angriffskarten während eines Angriffs. Addiere ihre Stärke, wähle jedoch nur einen der beiden Effekte. Alle Effekte, welche auf einen Angriff wirken (wie etwa Freyas/Surturs/Tyrs Waffen) wirken ebenfalls auf einen Angriff mit 2 Karten, und treffen auf beide Karten zu. *Beispiel: Tyr - Tyrs Rache.* Wenn Du einen Angriff verhinderst, der mit einer Kombination von zwei Angriffskrieg ausgeführt wurde, so nimmst Du beide auf die Hand. *Beispiel: Surtur - Surturs Anspruch.* Der verteidigende Spieler muss sich erneut gegen die soeben gespielte Angriffskarte oder Kombination aus zwei Angriffskarten verteidigen.
- **Branch of Yggdrasil** – Ziehe 3 Karten von einem Basisdeck.



Göttliche Waffe Hel

- **Necromancy** – Erhalte einen Anhänger für jeden Anhänger, den ein Gegner durch Angriffe oder Effekte verloren hat. Dies trifft nur auf Anhänger zu, die verloren wurden () nicht gestohlen.
- **Bone Wand** – Wenn Du etwas stiehlst, erhöhe die gestohlene Anzahl um 1.



Göttliche Waffe Kari

- **Storm** – Erstelle zwei neue Basisdecks, indem Du die Ablagestapel in die betreffenden Basisdecks mischst (A oder B). Götte-Karten in den Abwurfstapeln werden ebenfalls in die Basisdecks gemischt.
- **Wind of Change** – Stiehl 2 Anhänger von einem beliebigen Gegner.



Göttliche Waffe Mork

- **Found Treasure** – Wenn ein Gegner eine Götte-Karte zieht, stehle sie.
- **Puddle of Mud** – Verbessere einen Angriff um +3 Angriffsstärke.



Göttliche Waffe Thrym

- **Indestructible temple** – Deine Tempel sind in diesem Zug immun gegen jegliche negative Effekte. Bis zum Ende dieses Zugs können deine Tempel nicht zerstört, bewegt, getauscht, vereist oder Ähnliches werden. Du kannst diese Karte ausspielen, wenn eine Angriffskarte gegen deine(n) Tempel gespielt wird.
- **Safe zone Abolishment** – Ignoriere die sicheren Bereiche in diesem Zug.



Göttliche Waffe Ymir

- **Transform** – Erhalte zwei zusätzliche Aktionsmarker für diese Runde.
- **Ice Cave** – Wenn du in diesem Zug erfolgreich 3 Gebäude baust, erhalte 2 Anhänger.

	Action point Actiepunt Point d'action Aktionspunkt		Attack value Aanvalskracht Valeur d'attaque Angriffsstärke		Rune Rune Rune Rune
	Building point Bouwpunt Point de construction Gebäudepunkt		Player of choice Speler naar keuze Joueur au choix Spieler deiner Wahl		Move Verplaats Déplacer Bewegen
	Temple Tempel Temple Tempel		Lose 1 follower Verlies een volgeling Perdre un disciple Verliere 1 Anhänger		Steal Steel Voler Stehlen
	Follower Volgeling Disciple Anhänger		Defence value / Defence Verdedigingskracht/verdediging Valeur de défense / Défendre Verteidigungswert/Verteidigung		Discard pile Aflegstapel Pile de défausse Abwurfstapel
	Freeze Bevries Geler Vereisen		Blood drill Bloedboor Forage de sang Blutschürfer		Divine Card Goddelijke kaart Carte divine Götterkarte / Riesenkarte
	1 Round 1 Ronde 1 Manche 1 Runde		Mine Mijn Mine Mine		Player Speler Joueur Spieler
	Safe haven Veilige zone Havre de paix Sicherer Bereich		Turn a die to any result Draai naar keuze Placez un dé sur une face au choix Drehe auf einen Wert deiner Wahl		Lend Leen Emprunter Leihen
	Face-down card from a main deck Gedeckte kaart v an een basisstapel Carte face cachée (pioche principale) Verdeckte Karte vom Basisdeck		Reroll a die Herwerp een dobbelsteen Relancez un dé Wiederholungswurf		All opponents Alle tegenstanders Tous les adversaires Alle Gegner
	Attack Aanval Attaque Angriff		Attack card Aanvalskaart Carte d'attaque Angriffskarte		Play an action card Speel een actiekaart Jouer une carte action Spiel eine Aktionskarte
	Destroy Vernietig Détruire Zerstören		Gods Goden Dieux Götter		Cards in hand Handkaarten Cartes en main Handkarten
			Giants Reuzen Géants Riesen		Defence card Verdedigingskaart Carte défense Verteidigungskarte